

Posse ou Experiência?

por Nelson Zagalo Publicado Domingo, 16 Setembro 2012

O mundo dos conteúdos de entretenimento está a mudar, e a questão que se coloca, está no modo como os conteúdos (videojogos, livros, filmes ou software, etc.) passaram a estar armazenados em ficheiros digitais por comparação aos modelos de suporte anteriores que eram físicos - CD, DVD ou papel. Esta evolução, segundo algumas pessoas, fez com que os utilizadores tivessem perdido o direito de revender os seus jogos, ou o direito de os partilhar com os amigos, ou o direito de os deixar como herança aos seus filhos [1].

No caso do direito de venda em segunda mão, o tribunal europeu pronunciou-se em Abril deste ano [2], evocando a lei da exaustão que diz que o direito de distribuição exclusiva do criador/distribuidor termina com a primeira venda. Ou seja o criador só pode receber dinheiro da primeira venda, não tem qualquer direito sobre as vendas subsequentes, realizadas por quem lhe comprou. Assim como quem comprou e depois vendeu, fica obrigado a apagar os ficheiros das suas máquinas. Mas se isto é "fácil" de realizar no caso da música, livros ou filmes que se encerram sobre si próprios, já não o é quando falamos de software e videojogos que podem assumir uma natureza dinâmica. Ou seja, produtos que recebem atualizações, sejam adições ou melhorias do conteúdo, sejam patches para permitir o funcionamento em novos sistemas operativos. E se falarmos de jogos online, do tipo MMO ou qualquer jogo que corra apenas no servidor do vendedor, então aí nada desta lei vale o que quer que seja.

Uma coisa é eu desenvolver um videojogo durante um ano, fechá-lo e colocá-lo à venda, seja num CD, seja num ficheiro para descarregar, e não ter mais qualquer encargo pós-venda, além das normais garantias. A primeira nuance deste problema surge com os patches de migração entre sistemas operativos, ou de alterações internas no jogo motivadas por alterações nos firmwares das consolas ou outras razões, porque implica continuar a pagar a programadores para o tornar o jogo migrável ou funcional por razões depois da venda. Neste caso, ainda que seja divisível em blocos, ou seja podendo o jogo sem patches ser revendido, o revendedor não poderá revender patches futuros, ou seja o acesso aos mesmos por quem compra em segunda mão não poderá ser gratuito, o que poderá fazer perder o interesse a quem compra em segunda mão, ou ajudar a baixar o preço.

Mais evidente que os patches, é eu ter de continuar a pagar servidores que sustentam a atividade do jogador, no sentido em que sem essas máquinas a funcionar para além da venda, o jogo é não funcional. Ou continuar a pagar às equipas que criaram durante um ano o jogo, para se manterem ativas em continuidade na criação de mais conteúdos para os jogadores, como acontece por exemplo em World of Warcraft ou qualquer outro MMO. Ambas estas condições, transformam o produto em algo não encerrado em termos produtivos, e assim num produto apenas passível de ser licenciado para uso, não podendo ser vendido como um todo.



"Podendo o jogo sem patches ser revendido, o revendedor não poderá revender patches futuros, ou seja o acesso aos mesmos por quem compra em segunda mão não poderá ser gratuito."

Ora como todos já perceberam, é para esse caminho que a indústria se está a mover, da dependência de servidores centrais e de conteúdos em constante transformação. Basta ver a entrevista desta semana de Yves Guillemot, CEO da Ubisoft ao The Guardian [3], que nos diz que os jogos do futuro, serão totalmente "pervasivos", ou seja o jogo manter-se-á sempre ligado, mesmo que o jogador não esteja ligado, e isto contribuirá para a criação de experiências cada vez mais personalizadas por via de logins e avatars. Para além disso os jogos poderão ser jogados a partir de qualquer plataforma, móvel, consola, computador, etc. Isto é, o objectivo é agora criar mundos virtuais jogáveis, que sendo agnósticos no tipo de plataforma, desenvolverão nos jogadores experiências personalizadas de relacionamento com as obras, e não experiências com o suporte físico ou interface, e menos ainda com uma caixa plástica ou o seu encarte colorido.

Deste modo os atos de revender, emprestar ou deixar em herança irão tornar-se cada vez mais impraticáveis. Mas será isto diferente de assistir a um concerto de música, a uma peça de teatro, ou de passar um fim-de-semana na Eurodisney? Parece-me que não. Estamos a falar exatamente do mesmo, do desenho e desenvolvimento de experiências imateriais e culturais para serem experimentadas num determinado tempo. O que nós compramos é a possibilidade de experienciar a obra produzida por aqueles autores, e não um qualquer objecto material para colocar numa estante.

Mas isto é o que verdadeiramente importa na arte, que de uma forma geral é criada para estimular determinadas emoções e reflexões no experienciador. O que importa é a forma como as obras podem contribuir para elevar a nossa compreensão do mundo, para transformar a nossa maneira de ver o mundo, ou tão simplesmente contribuir para apaziguar as nossas agruras por via do escape. É a capacidade de gerar estas experiências que conduz o artista a inovar, e não o propósito de servir de mero património, seja no âmbito de uma coleção pessoal, seja no âmbito de investimento financeiro. A arte é um processo expressivo, como tal objectiva o imaterial por via das ideias, servindo-se do material como mero meio, e nunca como fim.

No fundo, hoje até posso deixar prateleiras cheias de jogos PS3, PS2, PSP, PC, MAC, etc., no meu testamento como herança aos meus filhos. Isso pode vir a valer algum dinheiro no Ebay, mas não representará nada de mim. Por outro lado, todas as minhas experiências vividas com esses jogos não as posso deixar em testamento como património material. Contudo o que é relevante e será significativo para eles um dia, é a forma como toda a minha experiência pessoal adquirida no desenvolvimento de atividades individuais e colectivas com todos esses jogos, serviram na moldagem do tipo de educação, mais ou menos criativa, que sempre procurei proporcionar-lhes enquanto vivo.